

FLEURITY

PRÍNCIPE DAS DROGAS

"É difícil ser socialmente consciente quando você não está fisicamente consciente".

O mundo é uma droga e eu sou, como dizem, O Cara.

Fleurity é o demônio mais recente na imensa fila de demônios que controlaram a Palavra Infernal das Drogas. Entretanto, ele não é um dos mais agradáveis; ele é um Haballah festeiro, se é que existe algo assim, e quanto mais pessoas se ferirem, melhor será a festa. Ele conseguiu a Palavra enquanto trabalhava com os britânicos na China no final do século XVIII, mas promover o crack foi o que marcou Fleurity para se tornar um Príncipe respeitável.

Ele entende que sua Palavra é uma ferramenta para a liberdade — como ser mais livre do que alterar sua personalidade ou mesmo a própria realidade? "Drogas" englobam mais do que heroína e cocaína — também abrangem Prozac e Valium. Fleurity encontrou muitas maneiras de fazer as drogas servirem aos interesses do Inferno. Não somente os usuários se comportam de maneira egoísta e degradante, como também provocam seus oponentes a exagerar nas suas reações e causar ainda mais estragos. Os cartéis colombianos de cocaína pertencem a Fleurity — assim como a Guerra as Drogas.

Ele subiu os escalões rapidamente. Outrora um jogador menor no grande esquema das coisas, Fleurity se tornou uma estrela ascendente, alguém a ser observado com cautela. Ainda que seja um Príncipe menor, os outros membros da realeza do Inferno são cuidadosos com o que dizem diante dele. Embora não pareça que o poder de Fleurity irá aumentar imensamente, como aconteceu com Nybbas, também não parece que sua influência irá desaparecer em pouco tempo. Muitos Príncipes invejam Fleurity porque, em pouco mais de dois séculos, ele transformou as drogas em algo quase universalmente condenável e, ao mesmo tempo, quase universalmente desejável. Dessa forma, milhões de pessoas querem conscientemente algo que acreditam ser maligno — uma escolha deliberada pelo Inferno. Lúcifer ficou muito satisfeito.

Poucos demônios que possuíram a Palavra das Drogas no passado viveram o suficiente para serem reconhecidos como Príncipes. Antes, o Príncipe da Preguiça, a quem a Palavra das Drogas era subalterna, costumava aniquilar o detentor da vez antes que se tornasse uma ameaça. Quando Haagenti devorou o Príncipe da Preguiça, Lúcifer também lhe concedeu domínio sobre as Drogas. Desnecessário dizer que o Príncipe da Gula não se importa em restringir seus lacaios — além de festejar a condescendência. Mesmo nos dias atuais, Haagenti e Fleurity convivem bem, ainda que o último tenha se aproximado de Saminga depois de alcançar o Principado.

Quando está na Terra, Fleurity surge como um jovem árabe robusto, de cabeça raspada, um cavanhaque bem aparado e um lampejo nos olhos. Ele envia seus demônios para cidades específicas e ordena que permaneçam no local, somente realocando seus esforços quando as vestes destes servos são destruídas.



DISSONÂNCIA

Os Demônios das Drogas adquirem Dissonância quando desencorajam o uso de drogas, e se não incentivarem ativamente seu consumo pelo menos uma vez por dia. Eles não precisam usar drogas pessoalmente, mas servir de exemplo é muito comum e eficaz.

SINTONIAS DE BANDO

Além das sintonias a seguir, os Servidores de Fleurity possuem uma quantidade de contatos no submundo das drogas equivalente às suas Energias Corpóreas; quais drogas estarão disponíveis fica a critério do Mestre.

Balserafins

Os Balserafins são os instrumentos favoritos de Fleurity. Eles conseguem usar sua Vontade poderosa para impor temporariamente um Vício (veja box) psicológica contra uma vítima desavisada, com nível igual ao dígito verificador do teste de ressonância do demônio. O Vício pode abranger qualquer coisa normalmente assimilável por um ser humano, desde revistas de heróis até heroína pura. Ela permanece ativa durante um número de horas igual às Energias Etéreas do demônio. Se a vítima ficar viciada neste período (improvável no caso de super-heróis), então o Vício permanece ativo.

Gênios

Um Gênio a serviço de Fleurity pode se sintonizar a qualquer quantidade significativa de drogas com um toque — desde tabaco até crack — e utilizar sua ressonância para seguir a distribuição em uma região. Essa sintonia o conduzirá inclusive aos usuários em até 24 horas depois que consumiram as drogas.

Calabins

Um Calabim das Drogas pode imbuir qualquer substância digerível com o poder de sua ressonância destrutiva. A substância deve ser um item único ou um recipiente individual — um hambúrguer, um pote de sorvete ou uma garrafa de leite seriam afetados, mas um caminhão de batatas ou todo o conteúdo de uma geladeira não seriam. Durante uma quantidade de dias igual às Energias Etéreas do demônio, qualquer pessoa que ingerir a substância sofrerá dano de Corpo igual às Energias Corpóreas do Calabim vezes o dígito verificador da jogada. Uma vez que a substância não parece estragada, uma vítima pode ingerir porções separadas repetidamente, mas somente será afetada uma vez por dia. A vítima pode fazer um teste de Força para resistir. Esse dano não perturba a Sinfonia.

Habbalah

Os demônios da projeção emocional que trabalham para Fleurity podem ingerir qualquer droga (logo abaixo do nível de overdose) e ativar sua ressonância diabólica para projetar seus efeitos, incluindo quaisquer efeitos colaterais e viciantes, contra uma vítima. Se o demônio não obtiver sucesso nessa ação, irá sofrer (ou em alguns casos, apreciar) a viagem — mas uma falha nunca gera dissonância. Os resquícios da droga podem ser encontrados no fluxo sanguíneo da vítima. Caso ela fique viciada em uma droga que nunca experimentou, provavelmente não reconhecerá os sintomas da abstinência ou saberá que está viciada. Apenas um exame médico responderá a essas questões.



Lilins

Uma vez que as Lilins raramente trabalham para o Príncipe das Drogas e as restrições à liberdade que essas substâncias causam, ainda mais considerando seu alinhamento com Saminga, Fleurity concede automaticamente a distinção de Cavaleiro a todas elas (veja a seguir).

Shedim

Os Shedins de Fleurity reduzem a jogada de Vontade de seus hospedeiros para resistirem às drogas. Subtraia as Energias Etéreas do demônio do número alvo. Esse bônus não se aplica para induzir o alvo a consumir uma droga de uma maneira desconfortável. Por exemplo, uma vítima que não fume irá resistir a fumar qualquer coisa com a mesma energia que faria isso normalmente; uma pessoa que tenha pavor de agulhas ainda estará bem reticente em injetar heroína.

Impuditas

Os Impuditas das Drogas não precisam encantar suas vítimas drogadas (abaixo do nível saudável de intoxicação) antes de tentarem roubar sua Essência.

SINTONIAS DE SERVIDOR

Overdose

Os demônios que tenham essa sintonia podem forçar alguém que esteja consumindo drogas voluntariamente (ou seja, sem influência celestial, mas talvez devido a um Vício existente) a sofrer uma overdose. A vítima precisa estar usando a droga no momento. Para ativar a sintonia, o demônio deve vencer uma disputa de Vontade contra o alvo.

Sucesso!

Os demônios que tenham essa sintonia conhecem a maneira mais rápida e barata de conseguir qualquer droga que desejarem. Eles raramente precisam utilizar esse poder, já que conhecem todos os maiores distribuidores da região, mas ela ainda é útil em situações incomuns.

Quando invocam essa sintonia, o que pode ser feito uma quantidade de vezes igual às Energias Etéreas do demônio, eles podem escolher entre quantidade, qualidade ou acessibilidade.

DISTINÇÕES

Cavaleiro dos Viciados

Esta distinção permite que o demônio identifique na hora os vícios de uma pessoa, seja cafeína ou cocaína. Com apenas um olhar, eles também podem descobrir quais substâncias o alvo consumiu recentemente, desde ácido cítrico até ácido lisérgico, e a quantidade de cada.

Captão da Química

Os Capitães de Fleurity podem alterar os componentes ativos em qualquer quantidade de drogas apenas tocando uma parte da mistura, escolhendo entre uma neutralização total dos efeitos ou o dobro da força da droga. Por exemplo, é possível encostar o dedo numa cerveja e neutralizar o álcool do líquido. Ela terá o mesmo gosto, mas não deixará ninguém embriagado. Da mesma forma, o demônio é capaz de encostar em um barril de cerveja e dobrar seu teor alcoólico.

Barão das Boas Viagens

Esses Barões podem se assegurar que a primeira utilização de uma droga será excelente — sem efeitos colaterais, sem ressaca ou enjoos. De fato, será a melhor sensação que o alvo jamais terá com aquela droga — não importa quantas vezes mais ele a consuma, em busca de repetir a efêmera primeira experiência . . .

RELACIONAMENTOS

Outrora a serviço de Haagenti, Fleurity se aliou a Saminga, a quem considera mais fácil de manipular. Fleurity convenceu Saminga de que suas Palavras eram correlacionadas, devido a morte causada pelas drogas, mas na verdade precisa do Príncipe da Morte para se proteger de Príncipes mais poderosos conforme constrói outras alianças. Esse pacto lhe valeu a ira de



Andrealphus, que não gosta de Haagenti e detesta Saminga. O Príncipe da Luxúria considera que Fleurity é uma grande ameaça. Uma rivalidade intensa emergiu entre os demônios das Drogas e da Luxúria.

Ainda que Christopher aja diretamente contra ele, Fleurity compreendeu que seu pior inimigo nas Hostes é o Arcanjo Eli, que aprova o consumo moderado de drogas para abrir as mentes e alterar os comportamentos dos humanos, mas tem grande desprezo por Fleurity, que "perverteu" seus "sacramentos". Por motivos similares, ele está na lista de inimigos odiados de Novalis, pois fez que as pessoas se esquecessem dos poderes curativos de algumas das ervas mais potentes da natureza e se focassem em outros aspectos dessas plantas.

RITOS BÁSICOS

- Fornecer drogas (mesmo cigarros ou álcool) para pelo menos 15 pessoas que não estão entorpecidas e assistir ao consumo.
- Contrabandear meio quilo ou mais de uma droga ilegal (ou controlada) para uma região e depois distribuí-la. (+2)

CHANCE DE INVOCAÇÃO: 1

MODIFICADORES DE INVOCAÇÃO

- +1 Qualquer quantidade de uma droga ilegal
- +2 Um narguilé bastante usado
- +3 Um kit de seringas personalizado
- +4 Drogas nas mãos de uma criança
- +5 Uma pessoa tomando a primeira dose de heroína ou crack
- +6 Pelo menos 25 pessoas completamente loucas de drogas

DISCÓDIA CORPÓREA - VÍCIO

A repetição cria o hábito. Maus hábitos podem se tornam um vício.

Isso abrange todo tipo de coisa que a veste corpórea deseja, mas não realmente precisa. Toda semana, um viciado deve ceder ao seu impulso um número de vezes igual ao nível de sua Discórdia. Se ele não for capaz, ou decidir não fazê-lo, então a Vontade do viciado é reduzida em 1 para cada vez que ele deixou de consumir o objeto de seu vício, até que ele o faça. Além disso, drogas diferentes podem causar problemas diferentes quando não estão disponíveis ou quando renunciadas (posteriormente publicaremos um artigo sobre os diversos tipos de Drogas).

Depois de passar pela abstinência um número de vezes igual ao nível do Vício, a necessidade física desaparecerá (juntamente com a Discórdia), mesmo que o impulso possa persistir.